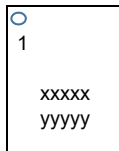


## The Vale of Eternity - KSR

Element-Symbol → ○

Beschwörungs-Kosten, zahlbar durch Runensteine

(Tip: nur 6x mit der 2)



Es gibt KEIN Handkarten-Limit, aber für die eigene Auslage (1 ... 10, je nach Runde).

Name der Kreatur  
Effekt und Art des Effekts  
(sofort / dauerhaft / aktiv = 1-mal je Runde)



Je nach Sitzposition startet man mit 1 (Erster) bis 4 Punkten.

Runen-Steine dürfen nicht gegen den Vorrat getauscht werden, außer es wird definitiv erlaubt.

### WICHTIG:

=> **Erhält man Runen-Steine, muss man seinen Bestand sofort auf 4 beliebige Steine reduzieren, d.h., ohne zuvor irgendetwas noch zu tun.**

Ihr spielt max. 10 Runden zu je 3 Phasen.

#### 1) AUSWAHL-PHASE:

- Deckt doppelt so viele Karten auf, wie Spieler mitspielen. Legt jede Karte an die jeweilige Spielplan-Seite, die zu ihrem Karten-Element passt.
- WÄHLT im Uhrzeigersinn je 1 freie Karte aus und legt 1 eigenen Auswahl-Marker darauf.
- War jeder Spieler 1-mal dran, wählt Ihr gegen den Uhrzeigersinn erneut je 1 freie (ohne Marker) Karte und legt 1 eigenen Auswahl-Marker darauf.

#### 2) AKTIONS-PHASE:

- Beginnt mit der Person mit dem Startspieler-Marker und dann weiter im Uhrzeigersinn. Führt in eurem Zug beliebig viele Aktionen aus.
- Es darf auch mehrfach die gleiche Aktion gemacht werden. Jederzeit kann der Zug beendet werden, aber:  
!! Solange man noch Auswahl-Marker auf Karten in der Auslage liegen hat, muss man diese Karten in seinem Zug noch verkaufen oder zähmen.
- War jeder Spieler an der Reihe, endet diese Phase.

### Karten in der AUSLAGE mit einem Deiner beiden AUSWAHL-MARKER:

Aktion:  
1 Kreatur  
**VERKAUFEN:**

- ➔ NIMM deinen Auswahl-Marker von entsprechender Karte zurück und lege sie offen auf den Ablage-Stapel.
- ➔ NIMM die RUNEN-Steine aus dem Vorrat, die für das Element dieser Kreatur gelten. Die Stückelungen sind auf dem Spielplan-Rand angezeigt.
- ➔ HAST du nun mehr als 4 RUNEN-Steine, musst du sofort auf 4 reduzieren. Der jeweilige Beschwörungs-Wert ist unerheblich. Steine = Plättchen.

Aktion:  
1 Kreatur  
**ZÄHMEN:**

- ➔ NIMM deinen Auswahl-Marker von entsprechender Karte zurück und nimm die Kreatur AUF DIE HAND.

### Karten in Deinem BESITZ (auf Hand / vor Dir ausliegend):

Aktion:  
1 Kreatur  
**BESCHWÖREN:**  
(bisher auf Hand)

↓  
dann vor dir

- ➔ PRÜFE: Du darfst max. so viele Kreaturen vor dir liegen haben, wie die aktuelle Rundenzahl beträgt.
- ➔ ZAHLE die Beschwörungs-Kosten der Kreatur auf deiner Hand mit Werten auf RUNEN-Steinen (mögliche Werte: 1, 3, 6). Es gibt kein Wechselgeld. Ggf. gibt es im Spiel Ermäßigungen durch andere Kreaturen.
- ➔ LEGE die Kreatur von deiner Hand nun OFFEN in Deine Auslage.

⚡  
Sofort-Effekte der beschworenen Kreatur komplett ausführen! Geht das nicht, darfst du diese Kreatur NICHT BESCHWÖREN.  
Bei Sofort-Effekten gilt die beschworene Karte bereits als läge sie vor dir. Betrifft der dauerhafte Effekt dieser Kreatur das Beschwören von Kreaturen, gilt der Effekt noch nicht für das Beschwören dieser Kreatur selbst, sondern erst nach deren Beschwörung (Beispiel: Kreatur KAPPA).

Aktion:  
1 Kreatur  
**FREILASSEN:**  
(Karte liegt vor dir)

- ➔ NIMM die gewählte Kreatur aus deiner Auslage und WIRF sie auf den Ablage-Stapel. Damit schaffst du Platz für 1 andere Kreatur.
- ➔ ZAHLE RUNEN-Steine im Wert der Rundenzahl (z.B.: 9 in Runde 9). Ein evtl. dauerhafter Effekt der Karte gilt nicht mehr.

#### 3) AKTIVIERUNGSPHASE:



- ➔ Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn AKTIVIERT ihr jeden AKTIVEN EFFEKT (Sanduhr) eurer Auslage genau 1-mal. Reihenfolge ist frei wählbar. Aktivierung ist Pflicht.  
*Ausnahme: Ist Bedingung für Effekt nicht erfüllt, dann nicht aktivieren.*

### Rundenende + Startspieler-Wechsel:

- Habt ihr alle euren Zug gemacht, endet die Runde.
- Überprüft, ob eine oder beide Bedingungen für das Spielende erfüllt sind. Wenn nicht, geht es zur nächsten Runde und der Startspieler-Marker wechselt eine Person weiter im Uhrzeigersinn. Runden-Marker +1 Feld.
- Wenn aber mind. 1 Bedingung erfüllt ist = Spielende ist eingeläutet.

### Spielende:

Das Spiel endet, sobald am Ende einer Runde mindestens 1 dieser beiden Bedingungen erfüllt ist:

- ➔ Eine Person hat insgesamt 60 oder mehr Punkte.
- ➔ Die 10. Runde ist vorbei.

*Es gewinnt, wer insgesamt die meisten Punkte erzielt.  
Patt: Der Beteiligte ist besser, der die meisten beschworenen Kreaturen hat.  
Bei weiterem Patt teilen sich alle Beteiligten den Sieg.*